

# Cavaleiros do Panteão

(Cavaleiros do Zodíaco)

Quando simples clérigos e paladinos não bastam, quando abençoados e teurgistas não são suficientes, quando é o próprio status de um deus que está em jogo, entram em cena os cavaleiros do Panteão. Eles são a força de elite dos guerreiros divinos, treinados e escolhidos pelo próprio deus, abençoados com poderes acima dos meros mortais e portando armaduras brilhantes que transbordam poder divino. Além disso, dominam a manipulação do cosmo, a própria energia primordial de que o mundo é feito e que serve de combustível para o poder dos deuses.

Apesar de poderem usar armas, muitos preferem fazer uso dos punhos para combater. São muito diversificados em relação às habilidades, variando muito seus tipos de acordo com sua divindade e constelação protetora.

**Aventuras.** Costumeiramente irão participar de aventuras em que haja algum interesse de sua divindade envolvido, porém, outras circunstâncias podem ter a aprovação do deus para a participação do Cavaleiro.

**Tendência.** Embora em sua maioria os Cavaleiros não possuam tendências malignas, a tendência depende da escolha da sua divindade, não devendo estar há mais de um passo da tendência do deus escolhido.

**Religião.** Qualquer um deus maior pode ter seus Cavaleiros. Porém são mais comuns entre as divindades combatentes. Em Arton cada deus maior pode ter até 5 Cavaleiros, outros deuses que não tenham esse status não podem ter representantes dessa classe.

**Histórico.** É preciso um árduo treinamento e dedicação total para se tornar um Cavaleiro, além de levar de 5 a 7 anos para o despertar da energia cósmica, o Cavaleiro tem que se dedicar exclusivamente à carreira, em termos de jogo, só podem adquirir essa classe no primeiro nível de personagem e não podem se tornarem personagens multiclassas, se abandonarem adquirindo níveis em outras classes não mais poderão evoluir como Cavaleiros. Seu treinamento é feito dentro dos domínios de sua divindade, como templos do deus, ou então em lugares ermos sob a tutela de alguém designado e capacitado pela divindade.

**Raças.** Não há restrição em relação às raças, variam bastante conforme a divindade escolhida.

**Outras classes.** Os Cavaleiros costumam se relacionar melhor com membros da mesma religião a que servem, porém, não costumam ter problemas com outras classes. Contudo preferem lidar com personagens leais.

## Características de Classe

**Pontos de vida:** Um Cavaleiro começa o jogo com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PVs (+ mod. Con) por nível seguinte.

**Perícias Treinadas:** 4 + modificador de Inteligência.

**Perícias de classe:** Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ofícios (Int), Percepção (Sab).

**Talentos adicionais:** Usar armaduras (leves, médias e pesadas), Ataque Desarmado Aprimorado, devoto.

Cavaleiro do Zodíaco		
Nível	BBA	Habilidades de Classe
1°	+0	Cosmo+1, dano desarmado (1d6), golpe relâmpago, evasão, sem armas.
2°	+1	Caminho do cosmo, aprimoramento de luta, armadura sagrada.
3°	+2	Velocidade 3m.
4°	+3	Cosmo +2, ataque aprimorado (mágico), dano desarmado (1d8), movimento ágil +5.
5°	+3	Golpe relâmpago aprimorado.
6°	+4	Aprimoramento de luta, velocidade 6m.
7°	+5	Cosmo +3, sentido cego.
8°	+6	Dano desarmado (1d10), evasão aprimorada.
9°	+6	Movimento ágil +10, velocidade 9m.
10°	+7	Cosmo +4, ataque aprimorado (tendência) aprimoramento de luta.
11°	+8	
12°	+9	Dano desarmado (2d6), velocidade 12m.
13°	+9	Cosmo +5, sétimo sentido.
14°	+10	Aprimoramento de luta, movimento ágil +15.
15°	+11	Movimento rápido 15m, velocidade da luz.
16°	+12	Cosmo +6, dano desarmado (2d8), ataque aprimorado (adamante).
17°	+12	
18°	+13	Aprimoramento de luta, velocidade 18m.
19°	+14	Cosmo +7, movimento ágil +20.
20°	+15	Dano desarmado (2d10), domínio do cosmo.

## Habilidades de Classe

**Cosmo:** a energia cósmica de um Cavaleiro é o que define seu poder, com o avanço dos níveis ela vai aumentando tornando o Cavaleiro mais forte. No 1º nível o cosmo do Cavaleiro tem o bônus de +1, aumentando em +1 a cada 3 níveis (+2 no 4º, +3 no 7º, +4 no 10º e +5 no 13º, +6 no 16º...). Esse bônus é adicionado à classe de armadura, aos testes de resistências e jogadas de ataque e danos (como o cavaleiro não se dedica como as outras classes não recebem alguns talentos adicionais de início, não possui o melhor BBA, não tem os melhores números de PVs, mas compensa com sua energia cósmica). O bônus do cosmo define o status do Cavaleiro, +1 e +2 são bronze, +3, +4 e +5 são prata e +6 em diante ouro.

**Sem armas:** Os Cavaleiros podem selecionar qualquer talento de combate, mesmo que seja restrito para alguma classe (como a especialização em armas de um guerreiro), desde que pague normalmente pelo talento, atenda aos pré-requisitos e sejam exclusivamente relativos ao combate desarmado.

**Dano Desarmado:** seu dano desarmado aumenta em uma categoria (o dano visto nesta tabela é para criaturas Médias; veja o Capítulo 7: Equipamento do manual básico revisado de Tormenta para descobrir o dano de outros tamanhos). No 4º nível, e a cada quatro níveis seguintes, seu dano desarmado aumenta ainda mais.

**Golpe Relâmpago:** quando ataca desarmado, você pode fazer um ataque adicional. Se fizer isso, todos os ataques (incluindo o ataque extra) sofrem penalidade de -2.

**Evasão:** quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.

**Caminho do Cosmo:** a partir do 2º nível quando o Cavaleiro recebe sua Armadura Sagrada, você deve escolher um dos três caminhos a seguir:

### Caminho Elemental

- **Disparo Elemental:** você pode realizar disparos de energia elemental, esses disparos causam 1d6 de dano por nível + metade do nível do Cavaleiro+ mod. de cosmo, o Cavaleiro deve ser bem sucedido em uma jogada de ataque a distância para acertar o alvo (20m de distância), o disparo pode ser usado em um ataque corpo a corpo, nesse caso, além do descrito acima também se aplica o bônus de força no dano. O disparo tem um único alvo e pode ser usado uma quantidade de vezes igual a seu bônus de constituição +o modificador do cosmo do cavaleiro por dia.

- **Ataque Elemental em Área:** a partir do 7º nível o Cavaleiro pode usar o cosmo para atacar em área, nesse caso não se faz necessário a jogada de ataque, o dano causado ainda é de 1d6 por nível



+ metade do nível do cavaleiro+ mod. de cosmo, o ataque é em forma de cone de 9m ou linha de 18m, as vítimas fazem um teste de resistência de reflexos (10+ metade do nível do Cavaleiro+ mod. de cosmo), em caso de sucesso recebem apenas metade do dano. Esse ataque também se inclui dentro do limite de utilizações diárias do Disparo Elemental.

- Energia Cósmica Aprimorada: a partir do 15º nível, o Cavaleiro pode usar uma vez ao dia o Disparo Elemental ou o Ataque Elemental em Área com efeito máximo (dano máximo das habilidades), as demais características continuam mantidas.

## Caminho da Magia

- O Cavaleiro recebe a habilidade de conjurar magias divinas ou arcanas, se escolher a conjuração de magias divinas, utilizará as regras relativas ao Clérigo (pontos de magia, habilidade chave, progressão e etc), caso escolha magias arcanas, utilizará as regras para mago (pontos de magia, habilidade chave, progressão e etc.). No caso da conjuração arcana a Armadura Sagrada da constelação do Cavaleiro é a única que não gera penalidade alguma durante o processo.

## Caminho dos Animais

- O Cavaleiro recebe uma quantidade de dados de vida de companheiros animais à sua escolha, por exemplo, um Cavaleiro de 5º nível pode ter um companheiro de nível 5 ou um de nível 3 e outro de nível 2, ou qualquer outra combinação à escolha do Cavaleiro (trate somente para determinar os níveis dos companheiros como se o personagem fosse um druida de mesmo nível). Os companheiros obrigatoriamente devem ser da mesma raça do animal correspondente à armadura do Cavaleiro.

- O Cavaleiro se comunica telepaticamente com os membros da raça dos companheiros animais.

- A partir do 5º nível o Cavaleiro ganha a habilidade forma selvagem do druida, somente para a forma do animal de sua constelação, a habilidade se aprimora a medida que o Cavaleiro avança de nível da mesma forma que acontece com o druida.

**Aprimoramento de luta:** no segundo você ganha um talento de combate, a cada 4 subsequentes ao segundo você recebe outro talento adicional.

**Velocidade:** no 3º nível, seu deslocamento aumenta em +3m. A cada três níveis seguintes aumenta em +3m.

**Ataque Aprimorado:** a partir do 4º nível, seus ataques desarmados são considerados armas mágicas para vencer redução de dano. A partir do 10º nível, são considerados armas da sua tendência (por exemplo, um Cavaleiro Leal e Bondoso irá vencer redução de dano dessas duas tendências). Por fim, a partir do 16º nível, seus ataques desarmados são considerados armas de adamantite para vencer redução de dano.

**Movimento Ágil:** no 4º nível, você recebe +5 em testes de Acrobacia e Atletismo. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, esse bônus aumenta em +5.

**Golpe Relâmpago Aprimorado:** a partir do 5º nível, você não sofre mais a penalidade normal de -2 nas jogadas de ataque quando usa rajada de golpes.

**Sentido Cego:** no 7º nível você ganha a habilidade de enxergar no escuro a até 18m através do Cosmo.

**Evasão Aprimorada:** a partir do 8º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e apenas metade do dano se falhar.

**Sétimo Sentido:** quando você alcança o 13º nível, o Cavaleiro é capaz de substituir todos os outros sentidos pelo sétimo sentido, o Cavaleiro não sofre penalidades por combater com inimigos invisíveis, não pode mais ser flanqueado, sente a presença de criaturas próximas, além disso, o Cavaleiro adiciona um valor em suas habilidades (força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma) igual ao seu bônus de cosmo. Essa habilidade pode ser usada uma vez por dia pra cada ponto de modificador de cosmo do Cavaleiro e tem duração de uma rodada por nível do Cavaleiro.

**Velocidade da Luz:** a partir do 15º nível, você pode fazer 2 ataques extras por rodada (total de 3).

**Domínio do Cosmo:** ao chegar no 20º nível o Cavaleiro atinge o total domínio da sua energia cósmica, o sétimo sentido permanece ativo todo o tempo, as habilidades de caminho de cosmo não estão mais limitadas há quantidade de utilizações diárias e o aumento das habilidades se torna permanente.

\*Todas as habilidades acima só podem ser usadas se o Cavaleiro estiver usando sua Armadura Sagrada ou nenhuma armadura.

## A Armadura Sagrada

A Armadura Sagrada é o tesouro máximo de um Cavaleiro, ela representa a constelação que dá poder a ele. As Armaduras possuem vida e vontade próprias, cada uma delas é um artefato único, são divididas em categorias que definem o status dos Cavaleiros que as usam, mas seu poder é definido pela força do cosmo do seu usuário.

As Armaduras sofrem metade do dano recebido pelo seu Cavaleiro, seja ele de qualquer origem, elas recuperam pontos de vida de acordo com sua categoria (as de bronze 5 pvs por dia, as de prata 10 pvs por dia e as de ouro 15 pvs por dia). Se os pontos de vida de uma armadura chegarem a 0 ela morre, podendo somente ser revivida em um processo no qual há a necessidade de uma grande parte de sangue de algum Cavaleiro.

O processo de reparo das Armaduras pode ser feitos de duas formas: por um ferreiro Anão que possua pelo menos 15 graduações na perícia ofícios/metalurgia e passe em um teste da perícia com CD 25, ou por um mago com pelo menos 15 graduações na perícia identificar magias, passe em um teste da perícia com CD 25 e use a magia arcana de 6º nível criar itens temporários. Em caso de falha seja qual for o método utilizado o sangue do Cavaleiro é desperdiçado. O Cavaleiro deve obter sucesso em um teste de fortitude no ato da doação do seu sangue para o processo de restauração ou morrerá.

Armadura Sagrada						
Nível do Cavaleiro	Status da armadura	Proteção da armadura na CA	Bônus de cosmo	Proteção total na CA	Redução de dano	Pontos de vida
1-3	Bronze	+3	+1	+4	5	25
4-6			+2	+5		
7-9	Prata	+5	+3	+8	7	50
10-12			+4	+9		
13-15			+5	+10		
16-18	Ouro	+8	+6	+14	10	100
19-21			+7	+15		

Galera, espero que tenham gostado da adaptação, lembrando que é para se jogar em Tormenta, e fiz dessa forma para não precisar criar novos talentos, novas regras e coisas do tipo.

Tentei fazer o mais perto possível de uma classe convencional, para não ficar parecendo que os outros jogadores estão jogando um sistema diferente, esse CDZ usa as mesmas regras, talentos, perícias e tudo mais que já existe no cenário de Tormenta, a ideia era alocar os poderes dentro da classe de personagem e não criar regras novas para não criar dificuldades e estranheza ao jogo.

No mais espero de verdade que o material seja útil, bom jogo a todos.